O Triangulo das Bermudas

Escrito por Daniel Dantas de Castro
Na net: www.gurpsapampa.clic3.net
Por e-mail: dantas5@yahoo.com.br

"Simples. Fácil. Rápida. Não exige muita atenção. Boa para quebrar as pernas dos PCs que adoram o bom e velho agente do FBI.
E se, quando as luzes estiverem apagadas, as armas não funcionarem?"
- O autor

Aventura - O Triangulo das Bermudas - Cena I - Introdução

Jornal Brasileiro
13/08/2003 - quarta-feira

Agencias Internacionais - Um carregamento de Urânio enriquecido, simplesmente, evaporou enquanto cruzava a região nomeada Triângulo das Bermudas, a carga era de uma famosa empresa norte americana, sua carga, estimada em muitos milhões de Dolares, tinha como destino um pequeno porto na Flórida e a origem é desconhecida.
A Reficul Corp., responsável pela carga, diz, em nota curta, que esta estava no seguro e que a encontrará em breve, mesmo assim, o mercado ficou abalado com o acontecimento inesperado e as ações da empresa despencaram da noite para o dia.
Grupos de ambientalistas protestam. O Urânio enriquecido, mineral altamente radioativo, pode causar e, na verdade, deve causar, danos irreversíveis à natureza. Porém, como ainda não se sabe se o barco realmente afundou, o governo não tomou nenhuma atitude repreensiva.
Começam hoje as buscas intensivas. Grande parte da marinha e toda a guarda costeira da região estão empenhadas para solucionar esse caso.

Jornal Brasileiro
03/09/2003 - quarta-feira

Agencias Internacionais - 3 semanas após o sumiço do barco, nenhum sobrevivente foi encontrado, o barco não foi visto e as buscas terminaram, à mando do presidente. Na terça feira passada (02/09/2003), governo adiciona este caso na lista dos insolúveis e oferece uma boa recompensa para aqueles que conseguirem alguma pista.
Porém, hoje, pela tarde, o acesso à imprensa ficou restrito. As fotos, os relatos e todo o material dos fotógrafos que foram para a região foram apreendidos e só serão liberados com liminar na justiça. Como a região encheu-se de curiosos e aventureiros, o governo suspendeu a recompensa por tempo indeterminado.
Um fato que assustou a todos foi a descoberta que a Security Seguros, empresa responsável pelo seguro da carga, só existe no papel, pois o local onde estaria o seu escritório, está ocupado, na verdade, pelo orfanato Claudius Herman, no Colorado.

Jornal Brasileiro
13/12/2003 - Sábado

Saiu ontem pela tarde o relatório aberto à imprensa sobre o atentado do cargueiro que carregava urânio que evaporou a, exatamente, 6 meses. Confira trechos dele:
"A carga, mesmo equipada com rastreadores via satélite, simplesmente sumiu do mapa [...] Nossos técnicos mais qualificados foram envolvidos nessa busca, porém não trouxeram nenhum resultado efetivo e o caso continuará aberto, até que se prove o contrário.
O material da imprensa ficará retido [...] até que seja, por inteiro, averiguado.
Está descartada a possibilidade de falha mecânica, uma vez que o barco foi verificado antes do seu lançamento, por pessoal treinado e de confiança da marinha nacional. [...] Mesmo assim [a comunicação por rádio], caiu minutos antes do fim do rastreio por satélite. As últimas palavras do comandante diziam que aquela seria uma viagem de rotina e alertava que o tempo estava bom e o mar favorável ao transporte daquele material perigoso.
A "Caixa Preta" do navio, assim como quaisquer outras partes do mesmo, não foram encontradas."

Contabilizado, estão desaparecidos 13 homens, incluindo o Capitão Matheus G. Morgado, capitão da marinha, e o cabo Antônio Pereira e Sousa que, por relatos de familiares, não queria embarcar nessa missão, por causa de um sonho que tivera na véspera do embarque.

Data de hoje: 19/03/2004 - sexta-feira 17h32min25s - Arquipélago das Bahamas - Cidade de Nassau - Hotel "Holiday Inn Sunspree" - Salão de reuniões - cadeiras dispostas em ferraduras - de frente para um projetor desligado.

Os móveis negros escutam, em silêncio, uma conversa que vale ouro, eram dois homens:
- Juntar uma equipe de especialistas no assunto? Boa idéia! Está decidindo quem chamar?
- Já escolhi!
- Está fazendo o relatório?
- Já o fiz!
- hum, então falta entregar para a chefia?
- Na verdade, não, eles já estão com ele!
- Agora eu vejo! Então o relatório ainda está em aprovação? Vai demorar, no mínimo uns 2 meses!
- Sim, eu sei, mas ele já foi aprovado!
- Mesmo? então o que você está esperando para chamar a equipe?
- Nada
- Então?
- Eles estão no salão principal esperando por ordens suas!
- Muito bom, senhor Bellerato, muito bom! É de pessoas assim que preciso estar cercado!

Eles desceram e avistaram 5 pessoas estranhas e distintas espalhadas pelo grande salão de espera. Cheio de cadeiras e mesas vagas, tudo bem arrumado, com apenas 5 pessoas. 5 pessoas.

Aventura - O Triangulo das Bermudas - Cena II - Encontro

Reuniu-se no salão, 5 estranhos de diferentes partes do mundo conhecido. Cada um com um olhar diferente em suas faces. Preocupados ou mais à vontade. Idades diferentes, vontades diferentes, conhecimentos diferentes. Diferenças de mais para um grupo que passará um bom tempo junto, na verdade, mais que qualquer um espera.
Os dois homens, um mais velho que o outro, trajavam ternos finos para suportar o ar-condicionado ligado ao máximo. Chegaram ao salão principal, chamaram os personagens para uma conversa a sós onde todas as informações foram passadas. Até noções sobre o objetivo da empreitada...
Acontecimentos estranhos estão ocorrendo no Triangulo das Bermudas, isso, a maioria dos especialistas já sabe, porém, o eles não respondem é: "o que esta havendo?". A população não foi avisada a não ser por jornais populistas e sem credibilidade, mesmo assim, um pânico geral pode ser instalado e pode-se desestabilizar nações de todos os portes, inclusive os EUA.
Por dia, passam milhares de pessoas entre a área denominada Triangulo das Bermudas, se o mundo entrar em consenso que aquela área é realmente perigosa, grande parte dos portos atlânticos das ilhas próximas, assim como, os dos EUA, serão inutilizados e milhões de Dólares que por ali passavam terão que ser desviados.
"Para aqueles que pretendem se aposentar, aqui vai uma informação para colocar na carteira de trabalho - Disse o homem com tom irônico - Vocês estão trabalhando para a REFICUL Corp., nós somos uma importante empresa no ramo de cosméticos, creio que vocês já tenham ouvido falar de nós... De qualquer modo, agradecemos a presença de vocês."
Vocês foram contratados para desvendar o problema. Sim sim, vocês mesmo, creio que, se todos chegaram até aqui, é por que aceitam! Parabéns! O barco de vocês parte amanhã às 3h:30min, no píer número 13, passarão uma semana no mar das Bermudas e, nesta, farão todos os testes que vocês julgam necessários para conseguir uma explicação, no mínimo, lógica. Boa sorte!
Ah! Sobre o pagamento, podem ter certeza, que serão mais zeros que vocês todos pensam... Já reservei o quarto de vocês, aproveitem a cidade enquanto podem.
E sai pela porta do salão deixando na mesa as 5 chaves dos quartos.

Alguma pergunta?

Aventura - O Triangulo das Bermudas - Cena III - Muitas variáveis - A festa

Já havia entardecido, a noite daquele dia parecia quente, como várias outras naquele paraíso, porém no meio dela, uma chuva torrencial veio a ocorrer e, deste modo, talvez, arruinar alguns projetos dos PCs...
A cidade de Nassau estava agitada nesta noite: a bebida rolava solta nos diversos bares que imitam o sistema inglês ("Pubs"). Do outro lado da cidade, cristãos rezavam e entoavam cantos até altas horas da noite. A faculdade estava em aula normalmente, porém fora estes pontos de vida noturna, a cidade dormia tranqüilamente por entre as vielas e “ruinhas” dos bairros residenciais.
O transporte público em Nassau não é lá tão eficiente, porém táxis sempre passam a cada meia hora.
As grandes festas (e concentração de turistas) ocorriam dentro dos diversos hotéis 5 estrelas da região, principalmente os mais próximos ao grande mar azulado pela lua. Haviam outros hotéis mais afastados, claro, mas estes eram para aqueles que não vivem no mundo do dinheiro e do "glamour".
O grandíssimo evento que ocorria era um baile de máscaras no hotel "ao lado", havia um convite e roupas de qualidade dentro de um armário no quarto de cada PC (caso eles procurem).
Na festa, encontravam-se grades celebridades políticas locais, como, por exemplo, o embaixador da Inglaterra nas Bermudas.
À meia noite, pouco antes da chuva, gritarão no salão, "Tirem as máscaras, tirem as máscaras". As pessoas tiram as mascaras, se cumprimentam, é servida a janta, e o baile começa, os músicos tocam, a bebida passa de graça, iluminação especial na piscina do hotel...
Neste ínterim, para dar ação à cena, um assassinato ocorrerá. Além do mais, os traficantes internacionais adoram contratar mercenários para eliminar alvos indesejados como o Deputado Arantes Mattos... Claro ninguém estará sabendo, nem os PCs, será que eles descobrirão?? E se o assaltante esbarrar em algum PC com empatia? o que os PCs irão fazer?
Como estas perguntas dependeram muito dos PCs, aqui estará o plano feito pelos assassinos caso os PCs se intrometam, caso contrário, a festa continua e nenhum convidado ficará sabendo da presença ou do acontecido.
Os PCs que ficarem para a festa terão que ir embora antes do final da mesma, além do mais, 3:30 da matina a festa ainda rolará solta. Demora 30 min para ir de táxi para o píer, qualquer atraso pode ser fatal, além do mais, 3:33 o barco partirá!

Aventura - O Triangulo das Bermudas - Cena III.b - Opcional - O assassinato

Eram um grupo de 6 pessoas que atuavam na festa. Destas 3 eram mulheres e 3 eram homens, sem contar o carro de apoio na rua próxima.
Um dos homens estava como garçom da festa; uma das mulheres conversava com o Deputado, sempre tentando seduzi-lo (mesmo que ele esteja na casa dos 60...); a outra mulher estava no bar junto aos bêbados dando cobertura ao fato e a última cobria os seguranças caso eles façam algo. Eles também tinham uma cobertura na cozinha (local da fuga): um dos cozinheiros estava envolvido, assim como na faxina, um dos faxineiros também estava envolvido e, este, portava uma arma.
O plano era o seguinte: servir o deputado e os seus seguranças com comida imprópria e pegá-los no banheiro antes da retirada das máscaras, ou seja, antes das 12h.
Com a arma que estava com o faxineiro, os seguranças e o deputado seriam apagados e, quando a hora da retirada das máscaras fosse anunciada, os assassinos sairão, cada um por um lado, e encontrar-se-ão no furgão que os esperava, para tomar o primeiro vôo para o Brasil que eles encontrarem.

Aventura - O Triangulo das Bermudas - Cena IV - O Embarque

Raios e trovões. Chovia torrencialmente.
O dia ainda estava escuro, é claro!, além do mais, mesmo no Triangulo das Bermudas, o dia não nasce às 3:30 da manhã. O céu mostrava que aceitaria o nascimento de um belo dia, logo apos a chuva torrencial que caia. Seria um dia perfeito para a navegação na gigantesca F44.
O cais estava começando a ganhar vida, uma vida sombria e úmida, é verdade. Estivadores se reuniam para tomar o desjejum e, assim, começar mais um dia de trabalho. O frio era inevitável com aquele temporal, a água molhava até a alma. Os barcos pesqueiros surgiam no vazio do cais. Alguns caminhões chegavam e estacionavam próximo ao bar que era aberto agora. O barulho da chuva cobria todos os outros sons.

Distante de tudo isso, mas ainda de baixo da água, no último "píer" do grande cais de Nassau, encontrava-se um navio de porte militar, F44 era o que estava escrito em seu casco e, na frente deste gigante dos mares, havia alguns homens fortes que o carregavam com caixas de diversos tamanhos. Sentado em uma delas, embaixo de um guarda-chuva, encontrava-se o mesmo senhor que recebeu os PCs no hotel, com o cigarro aceso, esperava-os.
O Barco era enorme, tinha a altura de um prédio de 5 ou 6 andares (só fora da água!) e a largura de um grande quarteirão. Na escuridão daquela hora do dia, não era possível ver muito, além do mais, o barco de cor escura se envolvia com as trevas do fim de noite.
A entrada para o barco era feita em duas estreitas passarelas de metal, uma só para carga, a outra, só para tripulação. Antes de colocarem o primeiro pé no barco, o senhor com um ar místico grita, com tom de ironia: "o navio não foi feito neste porto, então entrem com o pé direito, se é que vocês acreditam nisso" e entregará para o último da fila de PCs, um amuleto em forma de anzol, se este aceitar, é claro. "Boa viaje! Vocês não precisarão de sorte, nem Deus afunda este barco, mas não deixem seus sapatos com a boca para baixo."

O barco é ligado, escutam-se os motores. O barco parte. A chuva para.

Aventura - O Triangulo das Bermudas - Cena V - O Barco por dentro

A enorme embarcação assustava os desacostumados por seu tamanho e imponência. Este navio era dividido em compartimentos, alguns gigantescos, outros pequeninos.
Aqui, de baixo para cima, da direita para a esquerda.

Andar I
1. Dispensa (abaixo da cozinha e ao lado da casa de máquinas) - Este é o cômodo do navio onde se guardam todas as tralhas necessárias para uma boa estadia no mar. Isso inclui: materiais de manutenção do barco, combustível extra: muito diesel!, gás (usado como combustível "reserva da reserva"), toda a comida necessária para a alimentação da tripulação, alguns materiais de laboratório, caixa completa de primeiros socorros, botes infláveis, produtos químicos (cloro, flúor, potássio...) em fim, todo o necessário para a autonomia do barco por 3 semanas.
A dispensa é estreita e apertada. Nela encontram-se alguns itens de valor para uma hora de aperto e necessidade, porém, caso não seja esta hora, a dispensa parecerá um amontoado de coisas inúteis e desorganizadas. Tem ligação direta com a cozinha e a sala de máquinas. Aqueles que possuem afinidade com esse tipo de lugar encontrarão o que procuram em segundos.
Toda a comida da viajem, em latada ou congelada, encontra-se neste lugar.

2. Sala de máquinas (abaixo dos dormitórios e ao lado da dispensa)- 4 geradores de energia elétrica a diesel, 2 motores ativados à gás ou diesel e, além disso, mais 4 motores a diesel para emergência e o aquecedor de água central.
Esta sala é completamente insalubre, como a maioria das "salas de máquinas" dos navios. Sem muita ventilação ou iluminação, esta sala tem cheiro exaltado de graxa e um barulho ensurdecedor do motor. Sempre úmido e, com certeza, o lugar mais quente de todos.

Andar II
3. Cozinha (acima da dispensa e abaixo do salão principal) - Limpa o suficiente para preparar 30 refeições saldáveis e de boa aparência. Os cozinheiros não são nenhum "mestre cuca", porém com os ingredientes que possuem, preparam, com rapidez, uma refeição comestível. Não existem bebidas alcoólicas no barco, apenas meia dúzia de garrafas de vinho para o preparo de carnes.
A comida é, de certa forma, racionada, cada um tem direito a 3 PFs (pratos feitos) por dia.
A cozinha tem ligação com a dispensa e com o salão principal, mesmo que esteja no mesmo nível que os dormitórios, ela não tem ligação com estes. Na cozinha encontramos, também, o local onde as refeições são servidas. Mesas e mesas.
A cozinha, por dentro, é muito grande e, com certeza, tem mais capacidade de abastecer muito mais que apenas 30 pessoas. Parte da cozinha (grande parte!) não é utilizada e a maioria de seus equipamentos está desligado e/ou guardado na dispensa. Ela é bem iluminada e o cheiro dá água na boca de qualquer um.

4. Dormitórios (acima da casa de máquinas e abaixo do salão principal) - Este seria um local muito barulhento, porém, na realidade, não se escuta ruído nenhum devido a acústica

altamente desenvolvida. Os quartos eram todos iguais. Dormiam quatro bem acomodados, 8 em casos extremos. Beliches bem dispostos e armários minúsculos.
Os "quartos" estavam dispostos porta a porta, um ao lado do outro formando um longo corredor, quase infinito, com certeza, havia mais quartos que pessoas na embarcação, porém, mesmo assim, os tripulantes só ocupavam os quartos mais próximos da entrada que dava para o salão principal. Não havia janelas nos quartos. Para higiene, apenas uma pia. Mesmo assim, a organização militar dos tripulantes impedia a proliferação do cheiro desagradável, seja de suor ou "chulé".

Andar III
Proa e popa (cercam o salão principal) - Áreas de embarque e desembarque, livres e unicamente acessíveis pelo salão principal.

5. Salão principal (acima de 75% do andar inferior e totalmente abaixo do andar superior) - Esta será a base para os andares de cima que só tendem a diminuir seus tamanhos devido à dinâmica do navio. Internamente, este grande salão tem várias portas para a maioria dos cômodos. A área reservada para os banheiros fica neste piso. As grandes recepções, assim como a festa de lançamento do navio, se deram neste salão de teto baixo e boa iluminação, aqui se encontra algumas das poucas janelas do barco.
Sem muito luxo, atualmente, este salão encontra-se amontoado de caixas vazias. Usadas para o transporte dos materiais usados nos Laboratórios.

Andar IV
6. Laboratório Avançado de Verificação, Autenticação e Busca de Objetos (LAVABO) (acima do salão principal, ao lado do laboratório de campo e abaixo da SSO) - Esta é uma das partes montadas especialmente para os PCs, aqui se encontra o topo de linha na tecnologia de laboratórios, o LAVABO é vital para todos os testes científicos que podem se realizar. Computadores avançadíssimos. Tudo que o dinheiro pode comprar!
Este laboratório possui, também, um compartimento especial para revelação de fotografias.

7. Laboratório de Campo (LC) (acima do salão principal, entre o LAVABO e o Heliporto) - Este é o laboratório de coleta de amostras e testes a céu aberto. Ideal para experiências que liberem gazes, análise de água, graxas, alimentos... até testes com radiação!

8. Heliporto (ao lado do LC e acima do salão principal) - Esta é uma pista de pouso de helicópteros, nela se encontra o Helicóptero Westland que está estacionado e abastecido. Juntamente a ele, encontra-se uma área reservada para o material necessário para a manutenção e conservação do mesmo. Como norma de segurança, mesmo que não seja muito útil (o helicóptero não agüenta mais que 5 pessoas), este deve estar sempre pronto para levantar vôo em qualquer emergência. Usado, principalmente, para transporte de feridos.

Andar V
Sala de Sistema Operacional (SSO) (acima do LAVABO e abaixo da CCO) - Esta é a sala reservada para todos os radares do barco. São eles:
Sonar de Profundidade - Usado para encontrar corpos e rastrear o fundo do mar.
Sonar de Casco - Usado para a detecção de objetos que podem se chocar contra o casco do navio.
Radar de Vigilância Aérea - Usado para localizar aviões e jatos.
Radar de Vigilância de Superfície - Usado para localizar navios e barcos.
E mais dois radares desligados que não possuem informações relativas.
Esta sala também esta a disposição dos PCs, porém eles serão supervisionados (de perto!) pelo cabo responsável, pois, além do mais, ela é passagem obrigatória para quem quer chegar até a central de comando.
Levemente apertada, a SSO é confortável para quem não se incomoda com as milhões de luzes piscando. Os radares sempre estão ligados, mesmo assim, será difícil identificar algo naquela imensidão do oceano Atlântico.

Andar VI
Central de Comando Operacional (CCO) (acima da SSO) - Esta é a central de comando que controla, virtualmente, todas as outras salas, possui comunicação por interfones com todos os cômodos (até dormitórios). Nesta sala encontra-se o "comandante" responsável pelo barco e

pelo suporte ás operações dos PCs. Esta sala é apertada e aberta com a melhor vista do navio. Acima dela, só se encontram as muitas antenas dos radares.
Há um computador que dá completa autonomia ao navio, controlando toda a casa de máquinas e a direção a qual o navio segue. Todos os mapas de curso (os reais) estão espalhados pela mesa do comandante que só se retira para dormir 6h por dia, e assume o posto o seu imediato direto.
O rádio encontra-se nesta sala. Ele tem potência para se comunicar com os portos em um raio que chega até o México (se não houver nenhuma interferência). A "caixa preta" grava toda a conversa em rádio, assim como, toda a conversa na cabine. Diferente do que muitos pensam, este é um ambiente descontraído e cheio de piadas que só os "velhos lobos do mar" conhecem.

Aventura - O Triangulo das Bermudas - Cena VI - Tripulantes, burocracias e itens interessantes.

Todos os NPCs do barco são parecidos, trocando, é claro, algumas perícias. Cada oficial está especializado em sua área (seja ela cozinha ou fornalha!). Todos têm noções de primeiros socorros. E seus nomes pouco variam sejam brasileiros: Sousa, Costa, Cavalcante; latinos: Hermandes, Castro, Sanches ou americanos: Delloy, Herman, Poe. Nota-se que todos os oficiais (NPCs do navio) são chamados por seus sobrenomes, assim como os PCs também serão.
Uma grande figura do barco é o Comandante Martins de Pádua carrega consigo a ironia mística do senhor que introduziu esta aventura, assim como uma leve intolerância com os PCs que só será percebida pelos mais sensitivos. Amável com os seus oficiais, é ele quem deve manter a ordem no barco, assim como, zelar pela segurança de todos e da própria missão.
Ele não sabe e não se importará com o que os PCs farão no navio, mas, mesmo assim, deixará claro a importância dos PCs nessa missão de identificação.
Serão 2 dias para a ida até o local onde o barco ficará parado por 3 dias (testes, observação...) e mais 2 dias de volta. Esta será uma semana de tempo bom e mar calmo, propício para todas as tentativas (frustradas, é claro!) dos PCs, mas eles não saberão disso até tentar!
Os oficiais não estão procurando problemas e cada um é importantíssimo para o perfeito andamento do barco. É claro que eles possuem conhecimentos gerais sobre o navio, mesmo assim, 22 oficiais são o mínimo necessário para o comprimento das tarefas que o navio requere.
As "leis" são feitas com base no bom senso do capitão que é o juiz, caso seja necessário uma opinião final, ele é levemente parcial para os seus próprios marinheiros, além do mais, na verdade, ele carrega um pouco de medo dos PCs. Quem são esses caras?
O navio pode fornecer alguns instrumentos interessantes: muitas coisas andam perdidas pelo barco, com 3 horas de procura é possível encontrar tudo que se quer, claro, com uma ajuda dos oficiais e uma boa reação com eles. O problema é os itens realmente úteis estão velhos e enferrujados. Lanternas na dispensa tem de monte, porém são raras as pilhas, quando a lâmpada não está queimada...
Mesmo assim, os PCs podem procurar o que quiserem, talvez eles encontrem, talvez não. Os pertences dos PCs estarão tão molhados que serão inutilizados, além do mais, neste mundo moderno, um notebook pode fazer estragos, porém, um notebook molhado só pode ser arremessado. Armas idem.
A chuva foi suficientemente forte para acabar com tudo. Porém, no barco, encontra-se alguns substitutos, claro que não no mesmo nível, porém mesmo assim, são substitutos.
Há, em algum lugar do barco uma bíblia, assim como um revolver .38 e balas e um computador sujo e lento, basta encontrá-los. Como já dito, lanternas podem ser úteis.
Interessante para todos os tipos de personagens são os extintores de incêndio que se espalham por todas as salas do barco. Isso pode ser uma grande ajuda.

Para aqueles personagens que não são cientistas e não vêem como conseguir a resposta, o barco e seus achados e perdidos podem ser um passa-tempo útil e divertido. O ócio, de certo modo, pode atrair a violência e, para esse tipo de jogador, a prisão será o próprio quarto, além do mais, deve haver paz do navio.
Apos alguns dias de isolamento no alto-mar e sem nada para fazer, apos algumas descobertas desagradáveis "Qual foi o resultado do teste? Nada foi constatado." Quando os PCs já estiverem a ponto de desistir de jogar devido a dificuldade (proposital, claro!). Quando ninguém mais tiver esperança em seus olhos e todos estiverem cansados, a aventura, em si, começa.

Aventura - O Triangulo das Bermudas - Cena VII – Começa, aventura, começa!

Anoitece, porém esta noite, diferente das outras, é levemente mais fria. Uma mudança no tempo? Talvez. A janta esta servida na grande cozinha. Só comiam os PCs, os oficiais já haviam comido, alguns oficiais lavavam os pratos e, após algum tempo, saíram para cumprir outras tarefas... Então, de repente, escuta-se um trovão. Kabum! e a luz apaga por alguns segundos. Volta logo em seguida, é verdade, porém o barco não é mais o mesmo...
A turbulência aumenta, as ondas chocam-se contra o casco, para lá e para cá, tudo cai das prateleiras, a luz ainda é deficiente, não acendeu por completo. Quem estava de pé é arremessado. O céu está mais escuro que o normal. As cadeiras caem e a mesa dança conforme o movimento do barco. Minutos de tensão e agitação. Os PCs estão sozinhos na cozinha. As luzes estouram, barulhos estranhos, fogos de artifício? Panelas caindo no chão. 5 minutos de caos.
E eles terminam. Tudo parece que volta ao normal. Parece, mas não é verdade! A luz está deficiente e a ponto de apagar. O que aconteceu? O navio bateu em um iceberg?? Ninguém sabe! Logo apos o susto, das caixas de som da cozinha começa a tocar uma música estranha e relativamente animada de um ano passado... Porém apos um certo tempo, a música é interrompida. E tudo fica quieto. Mortalmente calmo.

O que fazer? quem vai decidir são os PCs!

A porta da cozinha para a dispensa está emperrada, parece que algo a esta impedindo, por dentro, de ser aberta por fora. Tudo está particularmente mais vermelho. Tudo está particularmente mais frio. Muito estranho.
Para sair da cozinha só resta uma porta que leva para o salão principal, está fechada, mas pode ser facilmente aberta. E este é um problema também!
Ao chegarem próximo da porta do salão escuta-se alguns ruídos estranhos:
"Eu vou avisá-los, cof... cof... está muito escuro aqui também" - Um dos oficiais falava - Barulhos esquisitos - "O que é isso? Nããããão.... (grito de dor e agonia) meu braço, ele levou meu braço!" - Uma caixa cai no chão - barulhos estranhos. E tudo fica, novamente, morbidamente calmo.
Assim que algum PC tentar abrir a porta, um corpo se chocará contra ela. O impacto será de um braço arremessado. E tudo fica novamente calmo.
Na próxima tentativa de abertura da porta, o mínimo que seja, um corpo se jogará contra a porta com o objetivo de arrombá-la e entrar na cozinha. O que pode ser fatal para os PCs. Deve-se fazer um teste de força para evitar que isso ocorra e que a aventura, de certo modo, acabe! Porém esta será a última investida do que estiver lá fora contra os PCs. Tudo ficará calmo novamente.
Caso os PCs bloqueiem, por eles mesmos, a passagem para o salão principal, a porta da dispensa abrir-se-á como que magicamente.

Aventura - O Triangulo das Bermudas - Cena VIII - Presos

A dispensa "sofreu" com o balançar do navio e ainda sofre com a falta de iluminação, será nesta parte, para enfrentar o desconhecido, que os PCs recorrerão a qualquer coisa que eles encontrarem, além do mais, um taco de basebol é melhor que as mãos nuas.
A dispensa é o local ideal para que tais itens sejam encontrados, eles estão espalhados pelo chão, alguns conseguiram se segurar em cima das estantes, em fim, os PCs tem algo mais para lutar contra... contra o quê mesmo? Será que é contra a própria paranóia? Sorte, nesta parte, pode ser útil, porém os itens para cada PCs já estão pré-determinados conforme o conhecimento de cada um, além do mais, músico tem mais facilidade para encontrar uma gaita que um padre.

A dispensa, supostamente, é o local onde os alimentos são guardados (como já dito anteriormente), porém, por incrível que pareça, não há alimento nenhum lá dentro!

Em um canto extremo da dispensa, sem chamar muita atenção, encontra-se uma gelatina verde. Ela não fará nada, além do mais, é apenas uma gelatina verde que caiu no chão... por enquanto...
A porta para a casa de máquinas está emperrada por alguma coisa que a bloqueia por dentro e de lá não se escuta nada além de um ruído baixo do gerador que, por sinal, vai parar em breve. A luz pisca.

Confinados dentro destes poucos metros quadrados desarrumados, talvez os PCs, apos "saquear" o navio, queiram voltar para seus quartos e buscar o resto de seus itens "fhodões" e, assim, ter mais recursos para combater a ameaça externa, que eles nem sabem o que é!
O único meio de chegar aos dormitórios é sair da dispensa, da cozinha, entrando no salão e avançar até os dormitórios, porém o salão é quase um "território inimigo!" Como fazer? O salão parece tão calmo... e se os ETs já se foram? par'ai, quem disse que são ETs??
De qualquer modo, haverá uma chance. Duas horas depois do “apagão”, no rádio, para todos os locais do navio, será transmitido o seguinte recado:
"(...microfonia...) Chamando todos os oficiais... cof cof... chamando cof cof todos os... (...microfonia...) na sala de comando, agora! (Tum! Um baque em alguma porta do navio)"
Nesta hora, escuta-se do salão passos... humanos? talvez, ninguém é bom o suficiente para distinguir e, nesta meia-hora, os PCs tem a chance de sair de sua prisão e vagar até o dormitório, se isso convier.

Aventura - O Triangulo das Bermudas - Levemente Possível - Cena IX - Itens do dormitório

O salão principal esta envolvido com uma espessa névoa (névoa em um ambiente fechado!?) Não se consegue ver nada! escuta-se uma tosse vinda de algum ponto a esquerda, as janelas não permitem que claridade entre, parece que estão obstruídas. Lanternas podem ajudar. Um cheiro azedo vem dos dormitórios. As portas para a popa e a proa parecem trancadas (mas elas não têm trancas!). Há também a porta que faz a ligação com os laboratórios.
A entrada para os dormitórios fica dois passos à direita da saída da porta para a cozinha (apos passar pelas escadas que mudam de nível, é claro!). O Salão é um elo que liga a maioria das entradas e saídas. Tanto para o piso superior, como inferior, tanto para dentro, como para fora.
Neste pequeno espaço de tempo, é dada a chance de fazer este pequeno percurso sem complicações. Além do mais, tudo indica que o que estava lá fora subiu em direção ao chamado do comandante. Caso a chance, por qualquer forma, não for aproveitada, o encontro com o "desconhecido" estará preste a acontecer. A tosse escutada se mistura com gemidos de dor, qualquer ação “infurtiva” desperta um "quem está ai?? Me ajudem!!". Porém esta voz parece vir de todos os lados e a sala começa a ganhar um brilho avermelhado. Marcas de sangue na parede que ainda estão frescas. Pintam o salão outrora branco. Não havia porta para os dormitórios e, de lá, como já dito, um cheiro de peculiar podia ser sentido. Parece que a porta do inferno abriu-se e encheu o cômodo com o seu fedor característico.

Talvez não sejam todos aqueles que irão ao dormitório, que, na verdade, só será uma perca de tempo.

O corredor dos dormitórios, após o característico lance de escadas, estava completamente escuro (ou muito próximo a isso). Pingava um líquido viscoso das paredes (o que dava o cheiro típico). Logo após entrarem, escuta-se o baque surdo de um corpo sem vida caindo no chão. Todos os quartos já estavam revirados e os itens de maior importância haviam sumido. Como se um tornado de fogo, ou algo parecido, tivesse passado por lá. Papéis queimados ainda flutuavam pelo ar. Todos os quartos violados, objetos quebrados, colchões despedaçados, sinais de briga e resistência, porém, mesmo assim, nenhuma marca de sangue, nem vestígios, como no salão.
Alguns itens podem ser encontrados, mesmo assim, há grande possibilidade que aquela chuva tenha estragado tudo. De uma vez por todas. Só um teste revelará a verdade desagradável.
Subindo de volta, o salão continua com sua aparência esquisita e, “progressivamente” mais vermelha. Nenhum atentado foi e/ou será feito, ainda, com os PCs, mas, com o tempo, essa situação passará. O navio, como eles já bem conhecem, possui a CCO (central de comando de operação) no último piso, de onde vieram os ruídos estranhos, talvez os mais destemidos venham a checar esta sala, quem sabe...
Para ir até lá, os PCs precisam subir por dois lances de escada, o primeiro do salão para os laboratórios, o segundo dos laboratórios até SSO (sala de sistemas de operação) e, desta para o último piso (CCO). Será um longo caminho... É claro que eles poderão, apenas esperar o tempo passar na cozinha, caso isso aconteça, deve-se pular as próximas cenas e dar a eles o que eles querem.

Aventura - O Triangulo das Bermudas - Possível - Cena X - As partes de cima

Subindo as escadas em direção aos pisos superiores do navio, passa-se pelos laboratórios, como os personagens já sabiam antes de começar essa destemida empreitada.
Outrora branco e bem iluminado, o LAVABO encontra-se quase destruído e com a maioria dos aparelhos no chão com visores quebrados e experiências (caso alguma estivesse realizando-se) espalhadas pela sala inteira, como se um tufão houvesse passado e amaldiçoado este lugar.
Pegadas escuras de um rastro negro (terra? sangue?) deixavam pelo chão uma estrada até a porta que levava até a sala dos sensores. Juntamente com o rastro, encontrava-se, no teto, a mesma "goteira" do estranho líquido escuro dos dormitórios.
O cheiro semelhante aos dos dormitórios começava a instalar-se e, neste instante, tudo fica amargamente mais escuro, como se as janelas sugassem a luz de uma só vez. Um novo apagão. Um calafrio toma conta dos PCs mais sensitivos, como se a sombra da morte cruzasse o caminho e a luz volta ao normal, piscando, poucos segundos depois.
A sala se enche de símbolos estranhos e cabalísticos, como se um pintor de tinta escura avermelhada, em um segundo, na cega escuridão, houvesse passado por todos os PCs e "pintado o 7" (não necessariamente este número!) por toda a sala. Eram símbolos arcanos e demoníacos, caras de pessoas implorando por piedade, estacas, manchas e navios. Um grande desarranjo visual que atordoa só de se olhar.
Encravado em alguma parede, próxima a um PC, aparecerá uma faca, de cabo vermelho, como aquelas usadas pelos assassinos orientais para eliminar as suas vítimas. Seria um sinal? Será que esta faca tem poderes especiais? tocar nela? ninguém sabe de nada!

A subida continua. Desta vez até a SSO, uma sala apertada, como os PCs já sabiam, será que toda a tripulação (22 oficiais) está lá? Onde estariam aqueles homens que, outrora, enchiam o barco?

As escadas que levavam até a SSO estavam estranhamente meladas com uma gosma escorregadia e avermelhada e fétida. Não se pode esquecer disso! Os radares, que antes funcionavam, estão todos desligados e envoltos pela mesma gosma encontrada na escada.
Ela não tem nenhum poder especial ou algo do gênero, é só uma pasta gelatinosa que brota e se multiplica com uma velocidade considerável. Não havia nada útil naquela sala, além de maquinários desligados.
Subindo mais alguns lances de escada melada, agora na sala de controle, a situação estava um pouco pior, a gosma já havia tomado conta de todos os espaços e não havia um lugar, um botão que não seja a gosma e o fedor característico, porém, na verdade, havia sim um ponto único, em cima de alguma mesa que antes fora um rádio, uma pequena caixa preta com o volume menor que uma caixa de sapatos, feita de madeira decorada com cristais e espelhos. Lacrada com um cadeado pequenino. A gosma, no chão, já é tanta que os pés afundam por completo. Parece que de vários pontos, a gosma pulsa como as contrações e retrações dos músculos cardíacos. Eram naqueles pontos que se encontravam os corações dos tripulantes. A gosma, até então inofensiva, começava a tomar conta do aposento, transformando o oxigênio em metano e, assim, lentamente, envenenando toda a forma viva que se encontra na cabine, além disso, a gosma, quando em contato direto com a pele humana, queima formando grandes bolhas avermelhadas.
Dentro da caixa, que só pode ser aberta com o arrombamento do cadeado (ou a destruição do mesmo), encontra-se um isqueiro antigo e prateado. Maior que os isqueiros atuais, cabia bem um uma palma de mão adulta, parecia vazio, era pesado e, logo apos ser aberto, emitia uma chama alta, alaranjada e forte, que, parece, repelir a ação das gosmas fedorentas do chão. Porém, não se sabe quanto gás ele ainda possui, será que o uso de sua chama durará para sempre?
Sem mais, os PCs voltarão para a cozinha, que fora o primeiro "QG" (quartel general) deles. CCO, SSO, Laboratórios... tudo mais mórbido que da primeira vez, quando eles estavam no sentido da subida. A geléia, antes apenas uma meleca mal cheirosa, agora começa e se mover com lentidão, desviando dos pés dos PCs, ou correndo atrás deles quando em grande número, os pés já ficavam cobertos por aquela maldita geléia e, mesmo com a temperatura baixando, sentia-se os pés queimarem com a gosma em contato com a pele.
No salão, a neblina havia sumido, uma ventania, agora, tomava conta do lugar, um vento polar entrava pela porta que dava para a proa. A temperatura caiu, e continua a cair, com uma velocidade espantosa. Dos normais 30oC, a temperatura baterá na casa dos 5oC. As pegadas, os símbolos, a gosma começavam a brotar das paredes claras do grande salão principal do F44.

Aventura - O Triangulo das Bermudas - Cena XI - O encontro com o desconhecido

E é nessa atmosfera fria e cinzenta, de um barco outrora cheio de vida que, quando todos estiverem reunidos, o grande mal causador de tudo irá atacar e tentar levar as almas dos PCs para o lugar de onde não se volta.
Uma vez juntos e entregues a sorte, seja na cozinha, na dispensa, ou no próprio salão principal, os PCs também serão vítimas dos acontecimentos estranhos que assombram o navio. A luz pisca, tudo fica escuro por um tempo, o calor diminui, os símbolos arcanos e malditos impressos nas paredes começam a brilhar em suas luzes alaranjadas e sem vida. De repente o cheiro de mofo, gosma e morte, somem.
Com as luzes que estão acesas, nada podia se ver além da silhueta de um homem, ou parecia ser um, um homem alto, com pouco mais que dois metros de altura, ombros largos com pernas finas e longas. Ele aparece por entre as gosmas que se abrem para deixá-lo passar.

A luz pisca, a escuridão o abraça e o torna invisível aos olhos nus. Ele era uma sombra.

Este "homem" formado de sombra, envolto em seu manto de escuridão, toca o chão, mas não anda e, como um fantasma (agora se aproximando em direção aos PCs), desliza por cima do chão, deixando o seu rastro escuro. Sem armas em suas mãos, sem olhos em sua face, nada que o torne mais reconhecível que uma simples sombra humana. Um espectro de caveira.
Ao som do primeiro tiro, da primeira palavra, da primeira ação dos PCs, ele desaparecerá, ou será que ele está lá?, minutos de tensão e liberdade. O que fazer dentro de um barco em meio a um oceano?
O céu lá fora está todo vermelho, suas nuvens formam um gigantesco furacão que suga a luz e a beleza daquele paraíso tropical. O vermelho acinzentado tomou conta das cores e da vida local.
Mas ela volta, a sombra desarmada, imaterial e, com os seus dentes afiados para sugar as essências de cada alma, e arrancar com suas próprias mãos os corações palpitantes dos seres humanos viventes no navio. Um espetáculo do qual nunca ninguém saiu vivo para contar o resultado.
A sombra ataca de perto e irá atacar, primeiramente, quem estiver completamente desamparado e sem nenhuma proteção significativa, seja ela física (empecilhos ou itens que funcionam), social (PCs na frente da pessoa) ou psicológica (fé...).
Voa e com seus dentes em contato com a pele da vítima (não necessariamente o pescoço!) ele arranca 1D6+1 pontos de energia vital (que pode ser a soma da força com a resistência dividida por dois, ou outra conta do gênero). Com a mão, ele busca o coração de suas vítimas e, ao toca-lo, o alvo perde a consciência, deixando-se entregue aos prazeres e vontades do espectro. Uma vez sem coração, a vítima se desintegra e o coração cai no chão, para ser, finalmente, devorado pelos bolores avermelhados que, antes, eram apenas uma goteira.
É completamente repelido pelo fogo (a proximidade pode deixá-lo atordoado) e sofre dano reduzido com armas de metal ou madeira (1 ponto). A luz o destrói como a escuridão o fortalece. Usará o caminho mais escuro e furtivo para estar em todos os lugares ao mesmo tempo. Quantos destes existem pela sala? Quem disse que era só um? mas, na verdade, é. A sombra tem 24h de vida (pode ser destruída antes) para caso os PCs se tranquem em algum lugar.
A sombra é hábil e forte o suficiente para agarrar suas vítimas sem muitos problemas, não dirá uma palavra e tem grandes chances de cair em algum truque sujo. Morre quando sua resistência estiver debilitada a ponto de não poder dar conta de todos os PCs.

Uma vez que a sombra desista de lutar (ou morra, ou seja jogada para fora do navio, ou seja capturada...) as luzes se apagam, um forte barulho agudo é escudado e os PCs acordam em camas de um hospital em Nassau.

O que aconteceu? Por que vocês trazem mais perguntas que respostas?

Escrito por Daniel Dantas de Castro
Na net: www.gurpsapampa.kit.net
Por e-mail: dantas5@yahoo.com.br